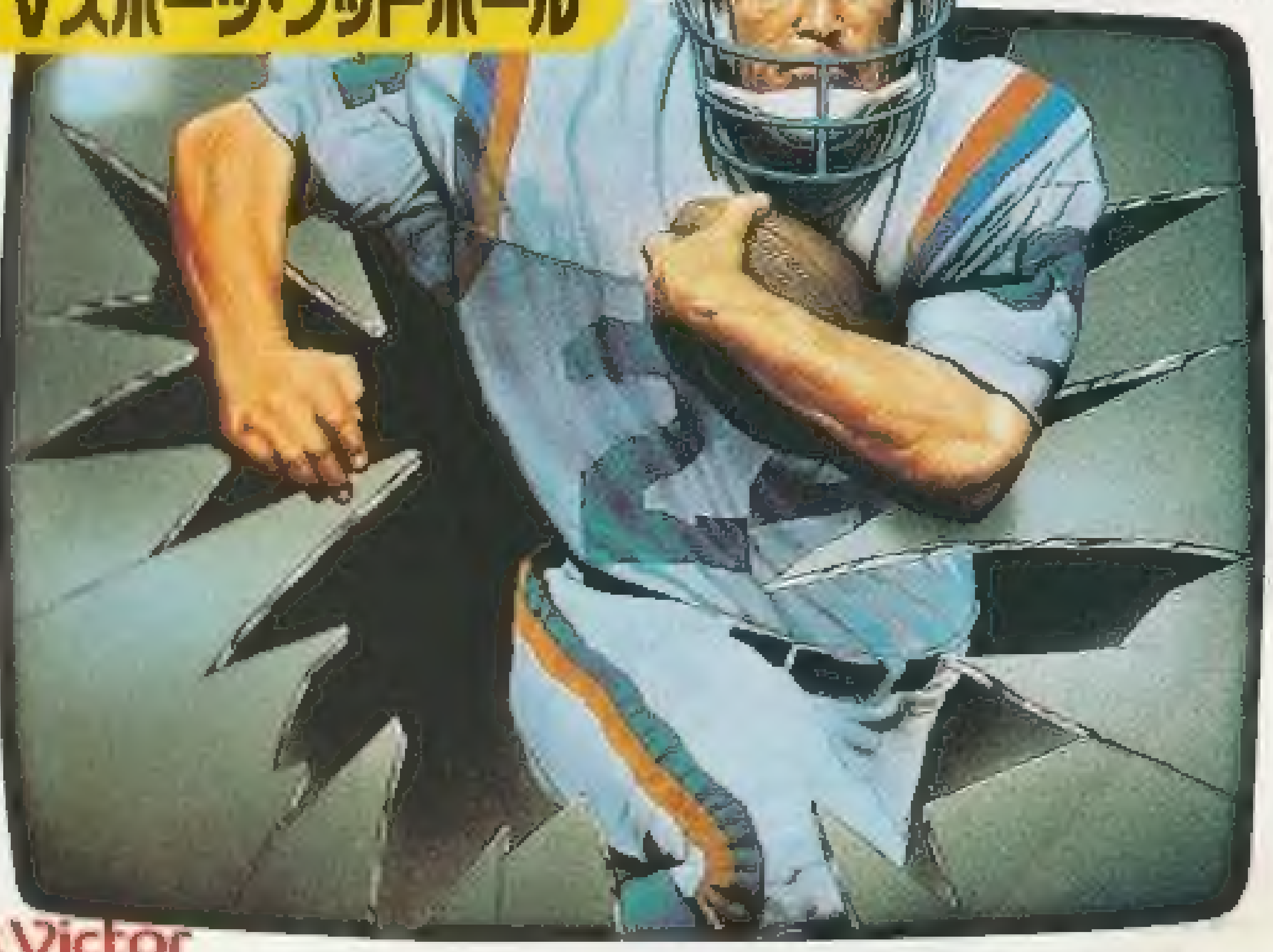
HE system

PC Engine

# TV SPORTS™

マルチタップ対応
(5人までプレイ可能)

## TVスポーツ・フットボール



Victor



HuCARD

このたびは、ビクター音楽産業株式会社のHuCARD、"TVスポーツ・フットボール"をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

---

**1** 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりしないでください。



**2** 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。



**3** 端子部が、もし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール（消毒用アルコール）を染み込ませたガーゼで軽くふいてください。

**4** テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイしてください。



**5** 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分の小休止をとってください。

※リセット方法
ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

**HuCARDはPCエンジン専用のゲームカードです。**

＊品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。＊このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

# INDEX

スピードとパワーあふれるぶつかり合い、緻密に組み立てられたフォーメーションプレイなど頭脳と体力のかぎりをつくすアメリカンフットボール。
この「TVスポーツ・フットボール」はその魅力と醍醐味をあますところなく目の前に展開します。本場アメリカで開発されたこのゲームで、その臨場感と迫力に満ちた本物の闘いを十分にお楽しみください。

# 1 メインメニューの説明

## EXHIBITION（エグジビション）

リーグのランキングとは関係なくゲームを楽しむモードです。1人でコンピューターと対戦する「1　PLAYER」から5人までがプレイできる「TEAMMATES」まで3タイプのオプションモードが用意されています。

## LEAGUE（リーグ）

8チームによるリーグ戦をおこない、地区優勝プレイオフを経て、総合優勝を競うモードです。

## CLIPBOARD（クリップボード）

リーグの順位や試合のスケジュール、各チームの選手データを見ることができます。

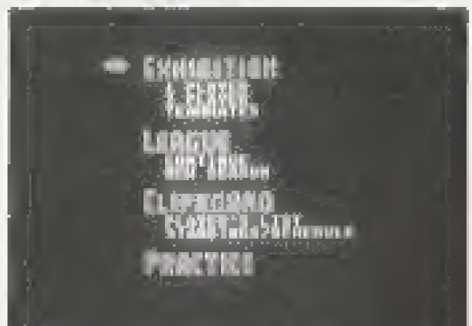
## PRACTICE（プラクティス）

ディフェンス側の妨害をうけることなくキックを含む全オフェンスプレイを練習するモードです。



キャスターはジム・ボイド氏

ゲームがスタートした後は入力がなくても自動的に進行していきますのでTV中継を見るように楽しむこともできます。



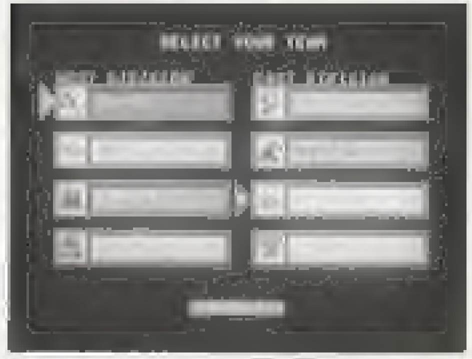

メインメニュー画面

# 2 EXHIBITION〈エグジビション〉

## EXHIBITIONのサブメニュー

### ★「1 PLAYER」

1人でコンピューターと対戦します。チームセレクト画面でコンピューターと自分のチームをセレクトすればゲームがスタート。このモードではコンピューターがビジターチーム(ユニフォーム赤)、自分がホームチーム（ユニフォーム青）となります。

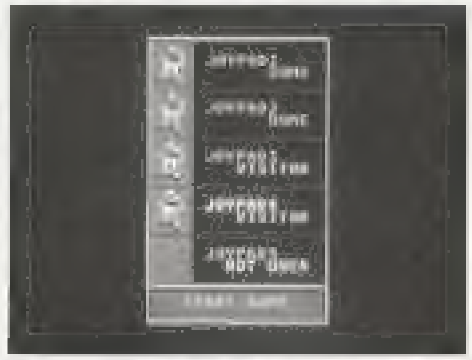



チームセレクト画面

カーソルはペナント型。中の文字のVはビジター、Hはホーム。

### ★「2 PLAYERS」(マルチタップが必要)

2人で敵味方にわかれて対戦します。パッドはマルチタップのコネクター1、2に接続してください。チームセレクト画面でそれぞれのパッドのチームをセレクトすればゲームがスタートします。(ジョイパッド1がビジター、ジョイパッド2がホーム)



ジョイパッド・セレクト画面

パッドをすべて「not used」（使用しない）にするとプレイ画面が省略されゲームが自動進行します。

### ★「TEAMMATES」(マルチタップが必要)

マルチタップを使って5人までがプレイに参加できるモードです。使用するパッドをすべてコネクターに接続し、はじめに表示されるジョイパッドセレクト画面でそれぞれのパッドをビジターチーム、ホームチームのどちらに参加するか割り当てます。このセレクトはパッド1でおこなってください。（1チームに参加できるのは最大4人まで） 次にビジター、ホームの順でチームをセレクトしてゲームのスタート。チームのセレクトは画面上に表示されるナンバーのジョイパッドでおこなってください。このチームセレクトをおこなったパッドが以後、プレイセレクト、クォーターバック、およびフィールドゴールを担当します。

- パッドを片方のチームだけに割り当てると相手はコンピューターになります。
- パッドを割り当てたプレイヤーのユニフォームの色をよく覚えておいてください。ゲーム中はずっとその色のプレイヤーをコントロールすることになります。

# 3 LEADUE〈リーグ〉

## LEAGUEの構成

この「TVスポーツ・リーグ」は東地区、西地区の2つのディビジョンにそれぞれ4チームずつ計8チームで構成されています。リーグは10週（同じ地区のチームとは2試合、違う地区のチームとは1試合）にわたっておこなわれ、各地区の1位、2位チームによるプレイオフを経て、各地区優勝チーム同士のリーグ優勝決定ゲームで終了します。
(注意)西地区の「ウエーブス」は音声では正式名称の「タイダルウエーブス」とコールされます。



パスワードの入力画面

パスワードの入力は慎重に！

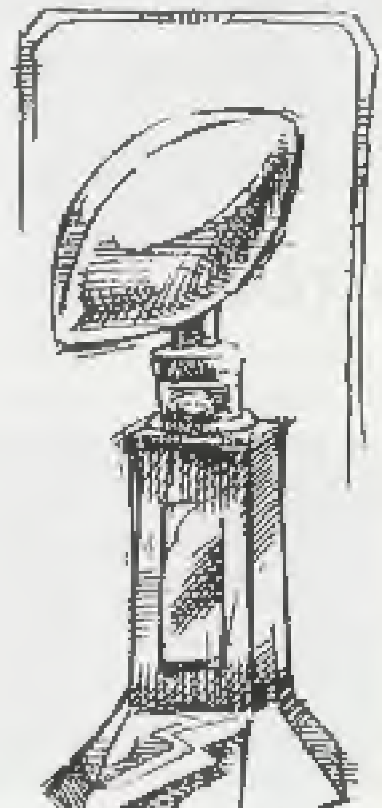
## LEAGUEのサブメニュー

### ★「CONTINUE」

パスワード方式でリーグ戦を続けるモードです。

### ★「NEW SEASON」

新しくリーグ戦をスタートさせます。この「NEW SEASON」をセレクトすると今までのリーグ戦のデータはすべてクリアされてしまうので注意して下さい。
（試合が終了するたびに表示されるパスワードを必ずメモしておくことをおすすめします。）



## LEAGUEのゲームセレクト画面

サブメニューセレクト後（パスワード入力後）に表示されるこの画面でゲームをセレクトします。

### ★ゲームの進め方は2タイプ

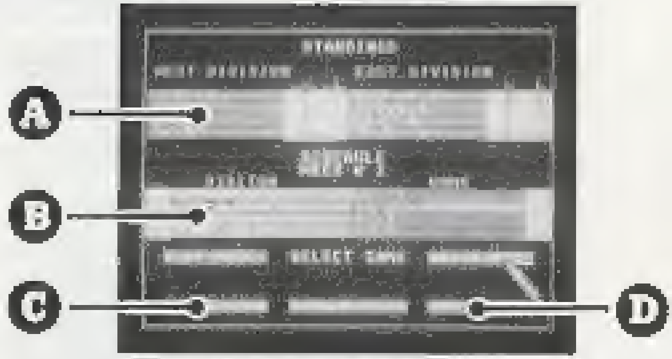
実際にプレイをする「PLAY　MODE」と結果だけを知る「QUICK　MODE」のどちらかを選びセレクト。

### ★「PLAY MODE」の場合

自動的に「TEAMMATES」モードになります。ジョイパッドセレクト画面でパッドをビジター、ホームに割り当ててください。（マルチタップを使わない場合は、パッド1が使用するパッドとなります。）

### ★「QUICK MODE」の場合

ゲームが省略され、ゲーム結果とゲーム終了時のパスワードだけがキャスター画面に表示されます。




ゲームセレクト画面

Ⓐ▶現在の順位
Ⓑ▶その週のスケジュールゲーム
Ⓒ▶前の週へ戻る
Ⓓ▶次の週へ進む

その週の全ゲームが終了するまで次の週のゲームへは進めません。

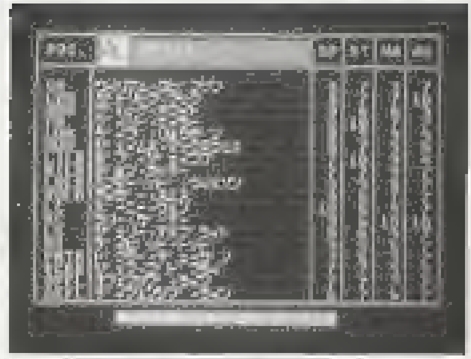
# 4 CLIPBOARD〈クリップボード〉

## CLIPBOARDのサブメニュー

### ★「PLAYER'S LIST」

各チーム全選手のデータを表示。

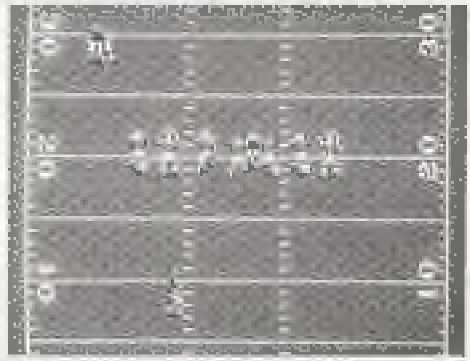
| データ項目の意味 | | | |
|---|---|---|---|
| SP | スピード | ST | 強さ（肩の強さ、キック力も含む） |
| HA | テクニック | AG | 敏捷（びんしょう）さ |



プレイヤーズリスト

### ★「STANDINGS(順位)/SCHEDULE(スケジュール)」

リーグの順位とスケジュールを表示。
「LEAGUE」のゲームセレクト画面と同じですが、この「CLIPBOARD」からゲームをはじめることはできません。



練習ゲーム画面

敵の防害のないフィールドでしっかり練習。Ⅱボタンでメインメニューにもどります。

# 5 PRACTICE〈プラクティス〉

## PRACTICEの手順

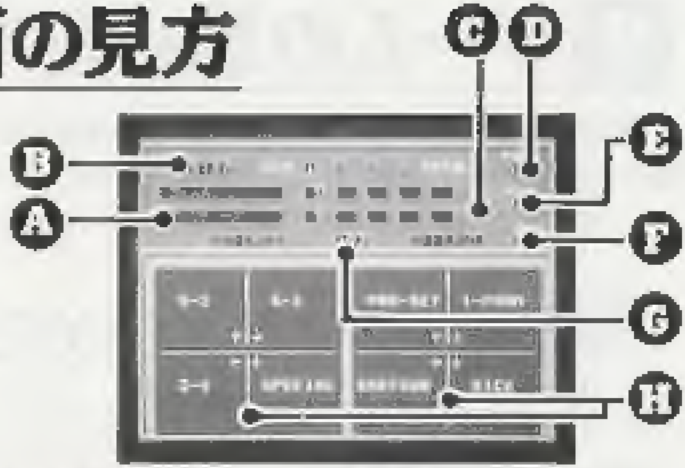
まずジョイパッドセレクト画面で使用するパッドをセレクトします。（マルチタップを使わない場合はパッド１が使用パッドとなります。）あとは通常のゲームと同様、プレイコール画面でオフェンスプレイをセレクトしてください。通常のゲームと違い、プレイのセレクトに時間の制限はありません。 またフィールドゴールではいろいろな位置からのキックが経験できるよう設定されています。ボールがダウンしたり、プレイヤーがエンドゾーンに走りこむかアウトオブバウンズに出た場合にはプレイ終了となりプレイコール画面にもどります。

# 6 プレイコール画面の見方

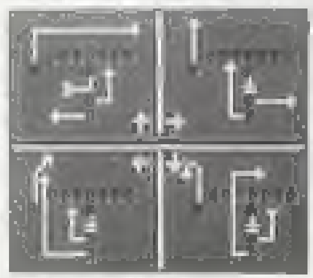
ゲーム中ダウンの前に毎回表示され、オフェンス、ディフェンスのフォーメーションとプレイパターンを指定します。
それぞれの画面表示の意味は右のとおりです。

フォーメーション、プレイパターンとも20秒（前回入力がなかったときは10秒）以内に✥キーで入力してください。
なにも入力がない場合はかわりにコンピューターが決定します。タイムアウトはⅡボタンでとることができますが、相手チームがフォーメーションを入力してしまうとタイムアウトがとれなくなります。タイミングに関係なくポーズをかけたいときは RUN ボタンを使ってください。

オフェンスのプレイパターンを選ぶとき、Ⅰボタンを押しながら✥キーを押すと左右が入れ替わった逆のプレイパターンになります。



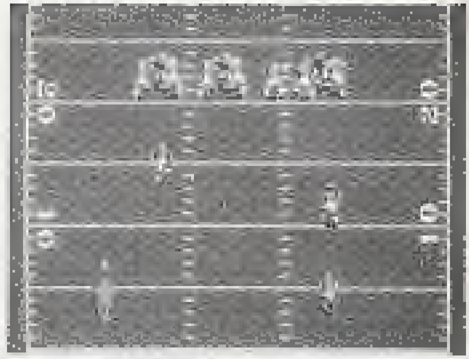

A▶攻撃権を表わすボールアイコン
B▶クォーターの残り時間
C▶タイムアウトの残り数（各ハーフ3回ずつ）
D▶ダウン数
E▶ファーストダウン獲得までの残りヤード数
F▶ゴールラインまでの距離（矢印が上なら前方のゴールラインまで、下なら後方のゴールラインまで）
G▶プレイセレクト残り時間
H▶フォーメーション、プレイパターン表示エリア



オフェンスのプレイパターン例

# 7 ゲームの進め方

ゲーム開始に必要なセレクトがすべて終了すると、キャスター画面に、コイントスの勝者とそのチームがキックオフ、レシーブのどちらを選択したかが表示され、ゲームがスタートします。



キックオフ画面

めざすはキックオフリターンタッチダウン！

### キックオフでスタート

ゲームはキックオフでスタートします。
レシーブ側のチームは、ボールをレシーブしたプレイヤーを方向キーでコントロールします。（ボールを持っているプレイヤーは全身がフラッシュ）
キックオフ側のチームは、✚キーの下を押し続け、できるだけ早く自分のコントロールしているプレイヤーを画面に呼び出してタックルにそなえます。　「TEAMMATES」でプレイする場合には、全身がフラッシュしているプレイヤーの色でどのパッドがレシーバーを担当するか確認してください。

# 7-1 操作方法〈オフェンス〉

原則としてプレイヤーの動きは✚キーでコントロールします。

### コントロールするプレイヤー

## ★「1 PLAYER」「2 PLAYERS」の場合

各プレイの開始時はＱＢをコントロールします。
ＱＢから他のプレイヤーにボールが渡った時はボールが渡されたプレイヤーにコントロールがうつります。（全身がフラッシュしているプレイヤー）

### ★「TEAMMATES」の場合

それぞれが割り当てられたプレイヤーをコントロールします。
QBからボールを渡されたのが、だれにもコントロールされていないプレイヤーの時には、QBのパットがそのプレイヤーをコントロールすることになります。また、QB以外のプレイヤーはスナップ前なら1ボタンを押すことでほかのプレイヤーにトグルすることが可能です。

## ◆7-1-1 クォーターバック(QB)の操作方法

**スナップ**

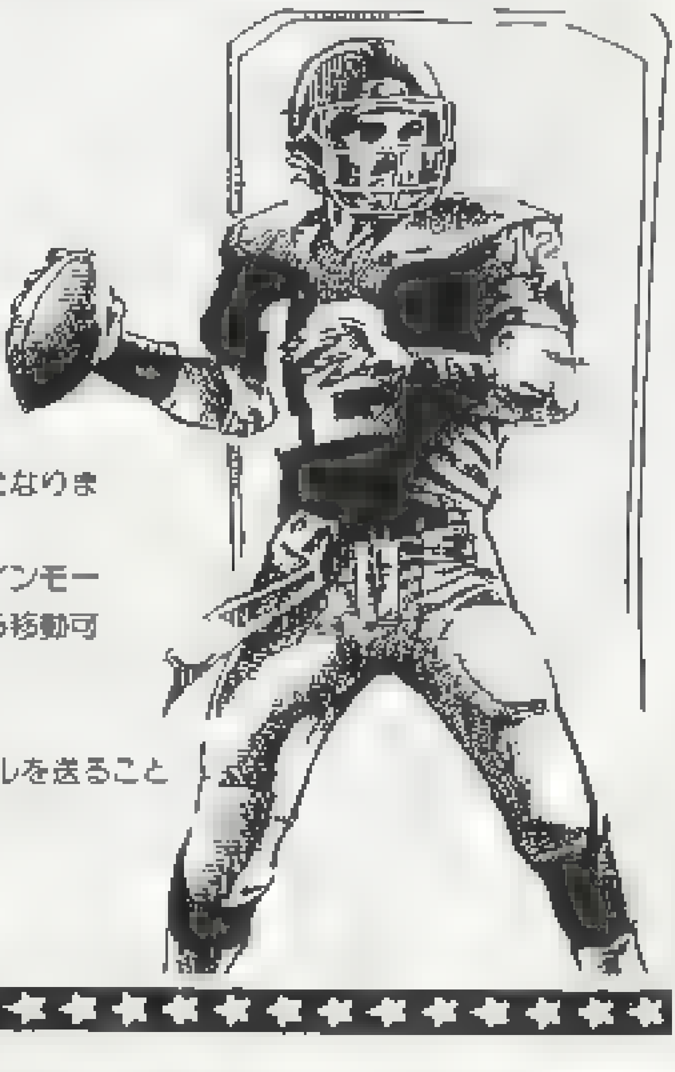
### ★パスの場合

ボタンまたは✥キーの下を押します。

### ★ハンドオフの場合

1ボタンまたは✥キーの下を押します。
1ボタンを使うとQBは指示なしでも状況に応じた最善のハンドオフをおこないます。

✥キーの下を使用すると（ス　ハンドオフとも可能になります。
スナップの前に✥キーの左右でレシーバーの1人がインモーションします。（フォーメーションでゆるされている移動可能なレシーバーのみ）



**スナップ** スクリメージでセンターがQBにボールを送ること

## パス

Iボタンまたは↓キーの下でボールをスナップし適当な位置までQBをドロップバックさせます。つぎに↓キーの左右でQBをパス方向に向け、ボタンを押し続けるとパスをします。
パス方向にボールの落下位置を示すX印があらわれ、Iボタンを押している間前方へ動き続けます。希望の位置にX印が来たら ボタンを押してください。X印付近のレシーバーがボールをキャッチしてパス完了となります。(ただし、QBの能力以上に遠くへは投げられません)



パス画面

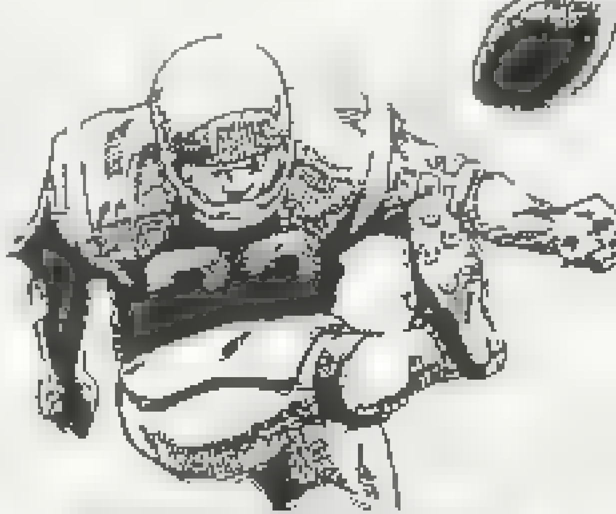
パスを中止するときは キーの上か下を押してください。
パス不成功の場合はフィールド上に「Incomplete」と表示されます。また、パスがインターセプトされたときには同様に「Interception」と表示されます。
タイミングを逃すとパス、ハンドオフともに不可能になります。その場合はQB自ら走らなければなりません。

## ハンドオフ

コンピューターにまかせるならIボタンでボールをスナップします。
自分でおこなう時は キーの下でボールをスナップし、タイミングをみて ボタンを押してください。( ボタンでスナップするとハンドオフはできません。)
画面上ではわかりやすくするため、ハンドオフが短いパスで表現されています。

**ハンドオフ** 味方にボールを手渡すこと

## ◆7-1-2 キッカーの操作方法



### パント

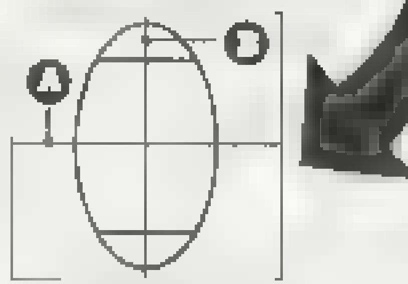
ボタンまたは キーの下でボールをスナップし、 キーの左右でキック方向を決め、ボタンを押します。
(距離の調整はできません)
コンピューターにまかせるなら ボタンでスナップしてください。(✚キーにはふれない)
パントが完了するとオフェンスがディフェンスに変わり、パントレシーバーをタックルすることが目標になります。

### フィールドゴール(トライフォアポイントを含む)

敵陣50ヤード以内のフィールドポジションではフィールドゴールをねらうことができます。
フィールドゴール画面右下のウィンドウには縦横のカーソルがあり、それぞれ方向と距離を表わしています。
まず キーの下を押してスタート。縦線カーソルを キーの左右で移動させます。次に自動的に下から上がってくる横線カーソルが適当な位置にきたら ボタンで停止させてください。カーソルが交差したところがキック位置となります。
また、フィールドゴールはコンピューターにまかせることもできます。その場合はなにもせず5秒間待つだけで完了しますが、練習すればコンピューターよりずっと上手になることが可能です。



フィールドゴール画面




Ⓐ▶距離を表わす
Ⓑ▶方向をコントロール

**パント** ボールを落とし、地面につく前にけるキック

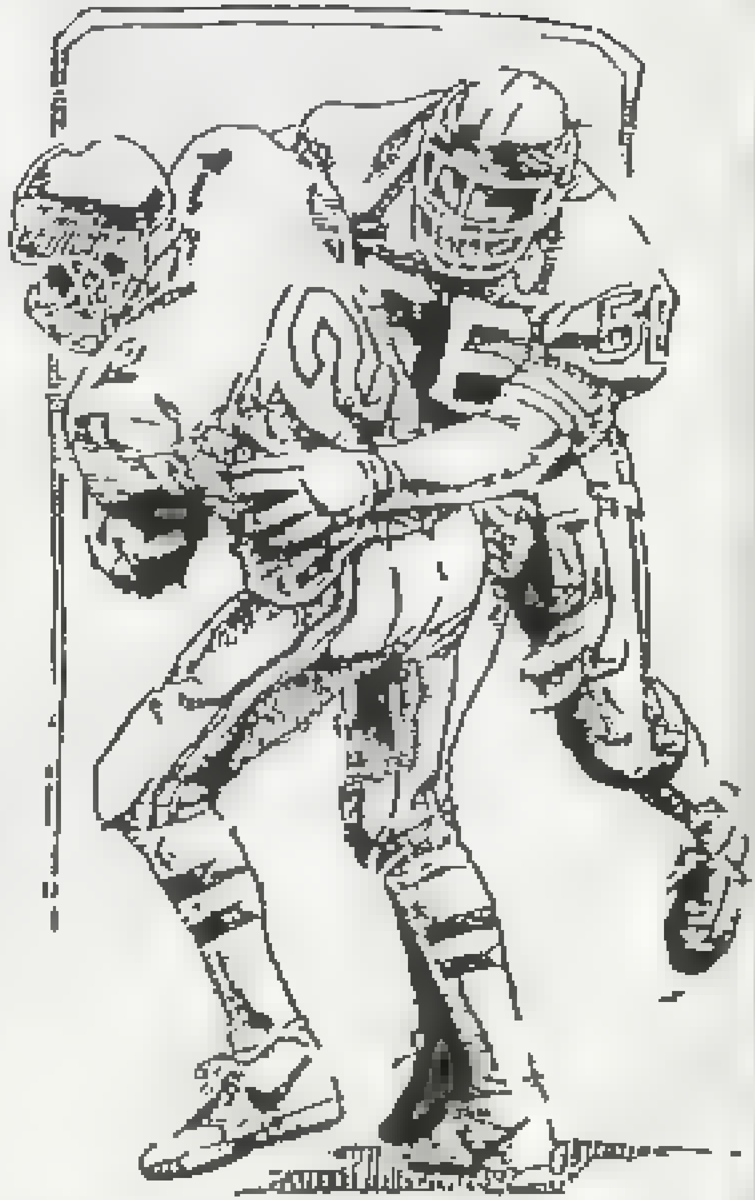
# 7-2 操作方法〈ディフェンス〉

## コントロールするプレイヤー

スクリメージラインに最も近い位置にいる4人のうち1人をコントロールします。(ボールがスナップされる前ならボタンでコントロールするプレイヤーを変更することもできます。)
また、この4人のプレイヤーの1人ずつにブリッツさせたりレシーバーをマンツーマンでカバーさせたりすることもできます。
指示を出すプレイヤーをボタンで選びボタンを押しながらキーの下を押すとブリッツの動きをするようになり、同様にボタンを押しながらキーの上を押すとマンツーマンカバーの動きをするようになります。(時間が許せば4人すべてに指示を出すことも可能)

## タックル

ボールを持っているプレイヤーにぶつかるとタックルがおこなわれます。また、キーを押しながらボタンを押すとプレイヤーはその方向へダイビングします。数ヤード離れた位置にいるプレイヤーを倒すにはこのダイビングタックルが非常に有効です。

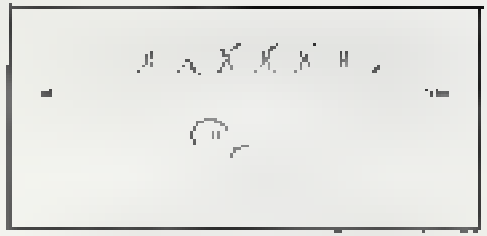


# 8 オフェンス・フォーメーション

オフェンスには以下の4種類のフォーメーションが用意されています。

## SHOTGUN〈ショットガン〉

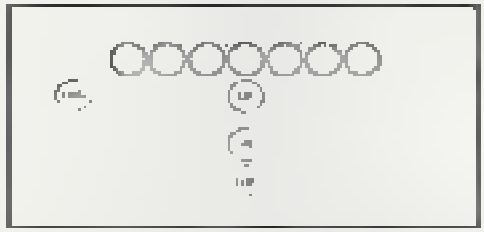
パスプレイに最も適したフォーメーション。QBはラインの後方約7ヤードまで下がってスナップを受けます。そのためQBはドロップバックする必要がなくなりディフェンスのラッシュを心配せずにパスを投げることができます。



〈ショットガン〉

## I-FORMATION〈I-フォーメーション〉

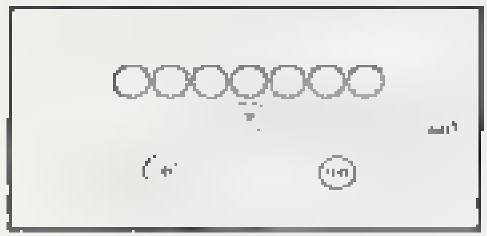
主にランニングプレイに使われるフォーメーション。ハンドオフを受けたランニングバックがラインのあいた穴を見つけながら進むことができるので短い距離を進むには非常に有効です。



〈I-フォーメーション〉

## PRO-SET〈プロ・セット〉

パスプレイにもランニングプレイにも有効なフォーメーション。ハーフバック2人とワイドレシーバー1人を使ってバラエティーに富んだ攻撃をすることができます。ハーフバック2人はQB後方数ヤードの地点に左右対称に配置されハンドオフを受けて中央突破したり、外へまわりこんで短いパスを受けたりします。



〈プロセット〉

●ポジション記号の意味
- QB　クォーターバック
- FB　フルバック
- HB　ハーフバック
- WR　ワイドレシーバー

（L▶レフト　R▶ライト）

## KICK〈キック〉

PUNT、FAKEPUNT（パントと見せかけてパスやランをする戦法。第4ダウンでのみセレクト可能）、FIELDGOAL（敵陣30ヤード以内でのみセレクト可能）の3種類のプレイパターンがあります。

# 9 ディフェンス・フォーメーション

## 9-1 ディフェンス・フォーメーション

ディフェンスには以下のフォーメーションが用意されています。

### 「3-4ディフェンス」

パスプレイに対して有効なフォーメーション。ただスクリメージラインから離れた位置を重点的に守るディフェンスなのでオフェンス側に短い距離を稼がれやすいという欠点があります。

### 6-1ディフェンス

ランニングプレイに最も効果のあるフォーメーション。「3−4ディフェンス」と反対にスクリメージラインに近い位置を固める守り方なので「LONG BOMB」と呼ばれる超ロングパスを決められる可能性が高くなります。

### 5-2ディフェンス

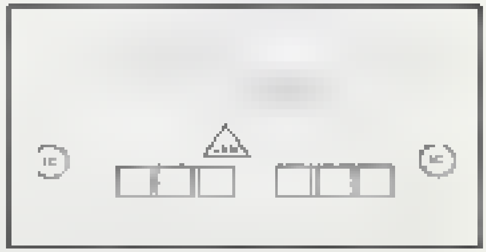
ランニングプレイにもパスプレイにも平均的に対応するフォーメーション。パスディフェンスに適した「3−4ディフェンス」とランプレイに適した「6−1ディフェンス」の中間にあたります。

### SPECIAL（スペシャル）

このスペシャルフォーメーションには4種類の特別なプレイ（ディフェンスプレイの項で紹介）が用意されています。



〈3−4〉



〈6−1〉



〈5−2〉

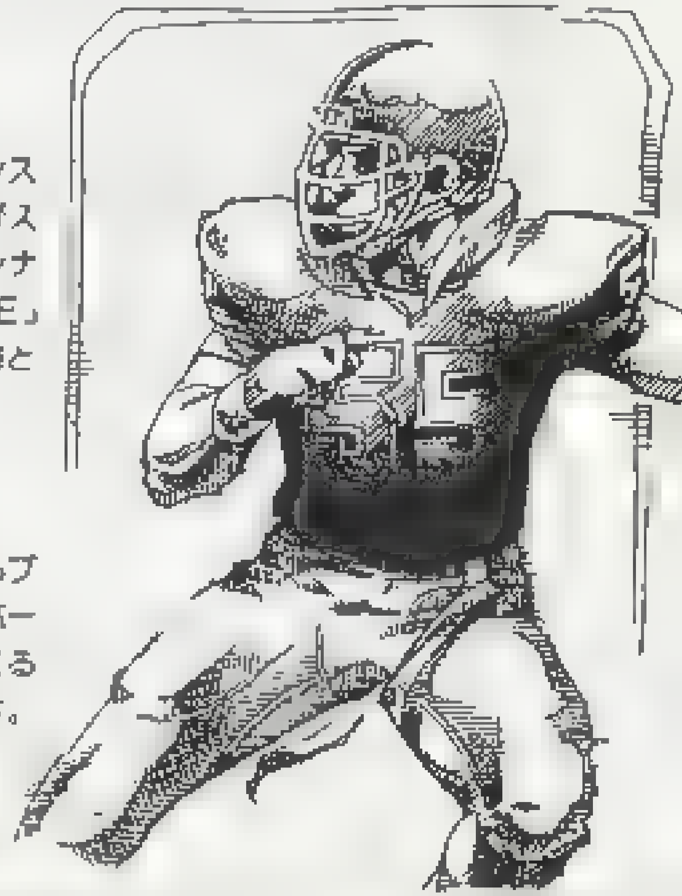
●ポジション記号の意味
ILB　インサイドラインバッカー
OLB　アウトサイドラインバッカー
S　セイフティー
C　コーナーバック
（L▶レフト　R▶ライト）

## 9-2 ディフェンスプレイ

3－4、6－1、5－2のディフェンスフォーメーションを選んだときには以下のディフェンスプレイが用意されています。

### RUN INSIDE（ラン インサイド）

中央線突破のランプレイを阻止するディフェンスプレイ。インサイドラインバッカーがスクリメージラインの近くでボールを持ったプレイヤーを待ち受けます。QBがパスをしそうなときにはラインバッカーはQBを追いかけるようになります。



### RUN OUTSIDE（ラン アウトサイド）

ラインの外側をねらったランプレイを阻止するディフェンスプレイ。アウトサイドラインバッカーやコーナーバックがスクリメージラインの近くでライン外側を上がってくるランナーを待ち受けること以外、基本的には「RUN INSIDE」と変わりません。このプレイでは中央部の守りがやや手薄となります。

### PASS DEFENSE（パス ディフェンス）

ラインバッカーとディフェンシブバックスがパスに備えるプレイ。ラインバッカーはレシーバーをマンツーマンでカバーし、コーナーバックとセイフティーは自陣深く侵入してくるレシーバーのところへ集まり、パスキャッチを妨害します。

## BLITS（ブリッツ）

ブリッツとは、スクリメージラインの後方にいるボールを持ったプレイヤーめがけて全力でラッシュするプレイのことです。このプレイを選ぶと全ディフェンスプレイヤーがボールを持ったプレイヤーへ向かって最短距離で走ります。

スペシャルフォーメーションには次のような特別なプレイが用意されています。

## GOAL LINE STAND（ゴール ライン スタンド）

このプレイは6－1ディフェンスの一種で、エンドゾーンへ10ヤード以内の地点まで攻め込まれてしまったときに有効な守り方です。
（このプレイはエンドゾーンまで10ヤード以内の地点でのみセレクト可能）

## LONG BOMB（ロング ボム）

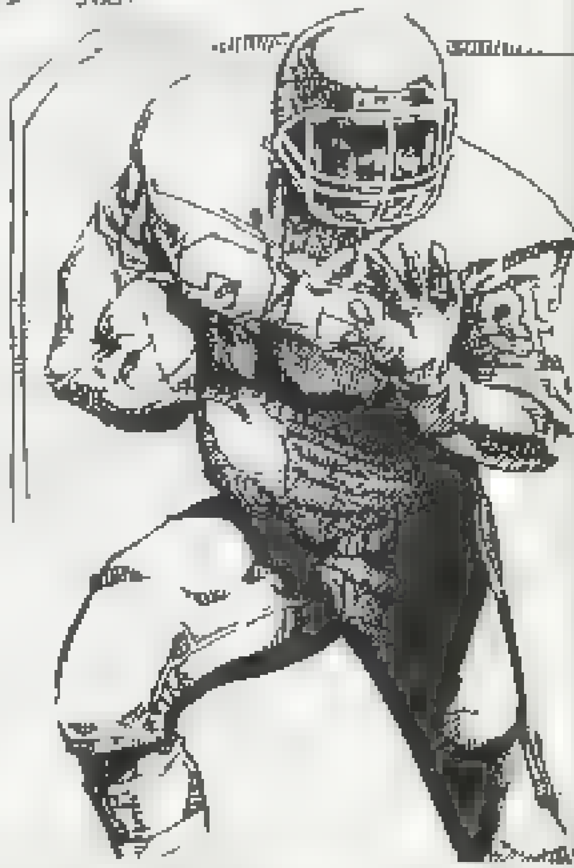
セイフティーとコーナーバックが深い位置を守り「LONG BOMB」に備えます。

## PUNT RETURN（パント リターン）

パントリターン用のフォーメーションです。セイフティーはパントが落下すると思われる位置まで下がってパントを待ち受け、コーナーバックはセイフティーのためにブロックします。

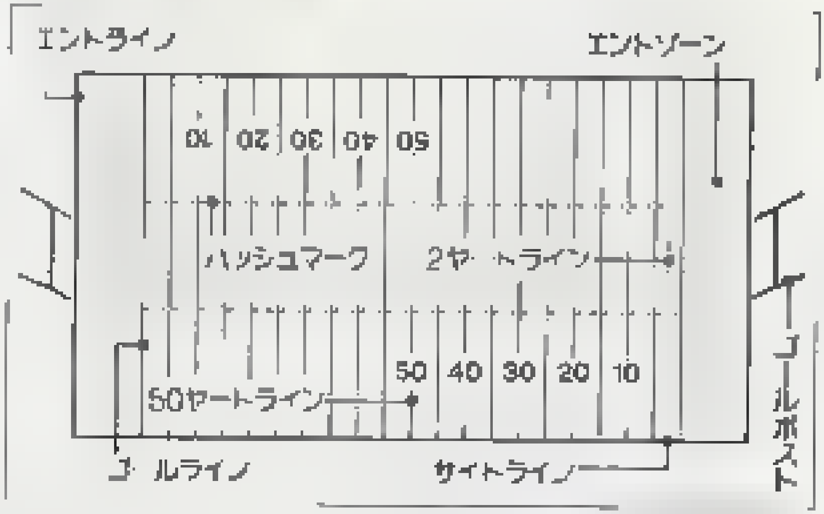
## PUNT BLOCK（パント ブロック）

このプレイはパントをブロックするためコーナーバックがパンターにブリッツする点を除けば「PUNT RETURN」とまったく同じです。



# 10 フットボールの基礎知識

ここではアメリカンフットボールをより楽しむために必要なことがらを説明します。フィールドやルールは「TVスポーツ」が基本にしているプロフットボールリーグ（NFL）のものを示してあります。




## フィールド

フィールド全体の大きさは、サイドライン360フィート(110m)、エンドライン160フィート(49m)です。エンドラインから30フィート(9m)内側がそれぞれのゴールラインで実際にはゴールラインとゴールラインの間の100ヤード（90m）でタッチダウンやフィールドゴールをめぐっての激しい闘いが繰り広げられます。フィールドの中央のラインは50ヤードライン。ここから両方のゴールラインまで5ヤードごとにラインが引かれ、ゴールラインまでの距離が10ヤードごとに書きこまれています。また、それぞれのゴールラインから2ヤードのところにはトライフォアポイント用のライン（2ヤードライン）が引かれています。エンドライン中央に立っているゴールポストは18フィート6インチ(5.6m)の幅で、地上から10フィート(3m)のところにはクロスバー（横棒）が渡されています。

## チームの編成

1チームは11人で構成されています。オフェンスチームはスクリメージライン上でプレイする7人のオフェンシブラインメンとライン後方のさまざまなポジションでプレイする4人のバックスにわかれています。一方、ディフェンスチームはフォーメーションに応じた3～6人のラインメンとライン後方のラインバッカー、ディフェンシブバックスにわかれ多様な攻撃に対応します。

## ◆基本ルール

### 得点

オフェンス側チームが敵陣のエンドゾーンに進むと「タッチダウン」となり6点が与えられます。またタッチダウンの後、ゴールポストの間（クロスバーの上方）を通過するようなキックが成功するとさらに「エキストラポイント」または「ポイントアフタータッチダウン」と呼ばれる1点が与えられます。タッチダウン以外で点を得る方法にはフィールドのどこからでも敵陣のゴールポストにキックをする「フィールドゴール」があり、成功すれば3点が与えられます。一方、ディフェンス側は相手のエンドゾーン内でオフェンス側のボールを持っているプレイヤーを押さえると得点することができます。これは「セイフティー」と呼ばれ2点が与えられます。

### 攻撃権

攻撃権を持っているチームは10ヤード進むために4回（ファースト、セカンド、サード、フォース）の攻撃（ダウン）が認められます。4回の攻撃で10ヤード以上進むことに成功すると攻撃権が更新され、あらためてそこからファーストダウン（1回目の攻撃）となります。4回の攻撃で10ヤード進むことができなかった場合にはその位置から相手チームの攻撃となりますが、ふつう、3回の攻撃で10ヤード進めなかったときは4回目の攻撃でパントキックを行ない相手チームをできるだけ遠くへやってから攻撃権を渡します。（パントは攻撃権の放棄とみなされます。）
この他、得点したとき、ファンブルしてボールを奪われたとき、パスをインターセプトされたときにも攻撃権は移ります。
※この「TVスポーツ」ではファーストダウンの目安としてフィールド両サイドに黄色の目印がつけてあります。

### 試合時間

ゲームはファーストハーフとセカンドハーフから成り、さらにそれぞれが15分のクォーターにわかれています。第4クォーター終了時点で同点の場合には「サドンデス」（先に得点したチームの勝ち）の延長戦（15分）を戦うことになります。試合時計はつぎの場合を除いて止まることはありません。
●パス不成功　●ボールを持ったプレイヤーがアウトオブバウンズ（フィールドの外）に出たとき
●タイムアウト（各ハーフ3回ずつ）　●各ハーフ終了2分前まえ（2ミニッツウォーニング）

# ◘おもな反則とペナルティー

## インテンショナル・グラウンディング

パスするプレイヤー（主にQB）がサックされるのを防ぐため故意にボールを近くの地面に投げること。（「TVスポーツ」ではボールが落ちたところから15ヤード以内にレシーバーがいなかったとき）ペナルティーは10ヤードの罰退とダウンのロス（ダウンが1つ進行）。

## オフェンシング・ホールディング

オフェンス側が相手のプレイヤーをつかんだりかかえこんだりすること。（「TVスポーツ」ではQBが時間内にハンドオフやパスをしなかったとき）ペナルティーは10ヤードの罰退（ダウンは変化なし）。

## エンクローチメント

ボールがスナップされる前にプレイヤーがスクリメージラインをこえて相手チームのプレイヤーにふれること。ペナルティーは5ヤードの罰退（ダウンは変化なし）。



ファール画面

反則が起こるたびにこの画面が表示されます。
（注意）オフィシャル（審判）のポーズはメモリ容量の都合で併用してあるため、実際のものとは一部異なっています。

## オフサイド

ボールがスナップされる前にスクリメージラインを越えること。ディフェンス側プレイヤーの場合、スナップ時にもどっていればオフサイドにはなりません。ペナルティーは5ヤードの罰退（ダウンは変化なし）。

※「TVスポーツ」では、オフェンス側が第4ダウンで反則をした場合、ディフェンス側は状況によらずこれを無視します。

## 11 フットボール・ミニ事典

### ◘おもな用語

**スクリメージライン（Line of Scrimmage）**

両チームのラインメンが向かい合う仮想のライン。このライン上のボールがスナップされ、プレイがはじまる。

**タッチバック（Touchback）**

キックオフやパントがエンドゾーンまで蹴りこまれた場合などに、自動的にリターン側20ヤード地点からの攻撃となること。

**コフィンコーナー（Coffin Corner）**

サイドラインとゴールラインの交わる両側のコーナーのこと。パントはサイドラインに蹴り出すとその位置からの攻撃となるため、パントがタッチバックになりそうなときは相手陣20ヤードより先でアウトオブバウンズになるようにパントすることになるが、こんなとき「コフィンコーナー」をねらうという言い方をする。このポジションが守備側にとって大変危険であることからコフィン（棺桶）コーナーと呼ばれるようになった。

**ターンオーバー（Turnover）**

ファンブルやパスのインターセプトで相手チームにボールを奪われ、攻撃権が相手に移動してしまうこと。ゲームを大きく左右するプレイでディフェンスプレイヤーの腕の見せ所。

**サック（Sack）**

クォーターバックがボールを持ったままスクリメージラインの後方でタックルされること。オフェンスにとっては大変なロスとなる。

# ◘プロとカレッジの違い

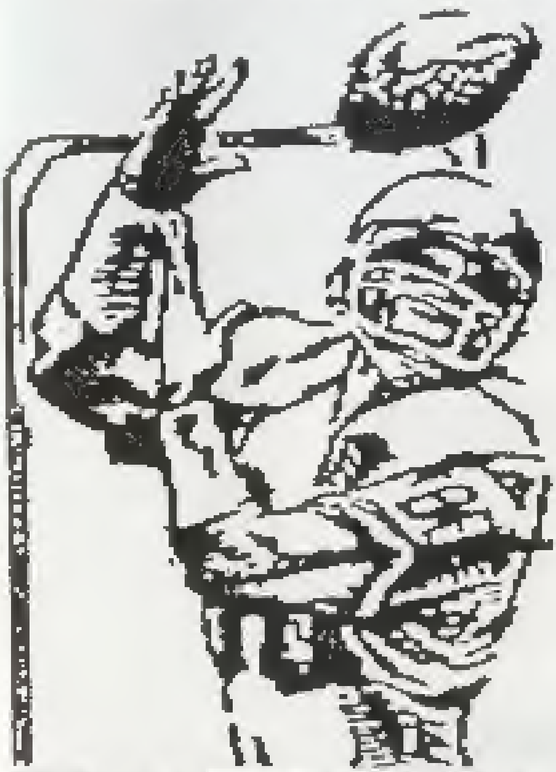
アメリカでプロフットボールと並んで人気の高いのがカレッジフットボール。ここではそのプロとカレッジの違いをチェックしてみよう。

## ボール

プロの方がカレッジよりやや小さいボールを使う。

## フィールド

フィールド全体の大きさは同じだが、ハッシュマークの幅が10.6m、ゴールポストの幅が1.5mほどカレッジの方が広い。また、プロではゴールラインから2ヤードのところに引かれているトライフォアポイント用のラインがカレッジでは3ヤードのところに引かれている。



## タッチダウン後の得点

プロのトライフォアポイントは1点しか与えられないが、カレッジではキックによるトライフォアポイント（1点）の他に2ポイントコンバージョンと呼ばれる2点を獲得する方法も認められている。ゴールから3ヤードのところで1回だけ攻撃し再びエンドゾーンに到達できたとき2点が与えられるというもので、終了間際1点を争っている場合などに用いられる。

## おもなルールの違い

パスキャッチ……パスを受けるとき、プロは両足がフィールド内にあることが必要だがカレッジでは片足がフィールド内にあれば認められる。

時　計……カレッジには2ミニッツウォーニングや延長戦がない。

# TV SPORTS STAFF

PROGRAMED BY CINEMAWARE CORPORATION (U.S.A.)
DIRECTED BY YOU 'POCO' KAKINOMOTO (OFFICE KIRA)

■ MANUAL CREW

WRITTEN BY YOU KAKINOMOTO
DESIGNER: TETSUYA AOYAGI (PAGE ONE)
COORDINATOR: ETSUKO MATSUOKA

■ PROMOTION CREW

KOUKI MINAMI
KATSURA 'KACCHAN' IINO

■ MARKETING CREW

MARKETING DIRECTOR: KATSUMI ARAI
SHUNJI NISHIZAWA
MASAHIRO BAN
PRODUCER: HARUNOBU KOMORI
EXECUTIVE PRODUCER: SATOSHI HONDA
CONTROLLED BY MASARU 'DINOSAUR' YOSHIOKA
Special thanks to TT TSUTSUMI (JMI)
RYUYA SHIMODA (JMI)

**■質問について**

「TVスポーツ・フットボール」の内容質問には他のソフト同様、お答えできません。
取扱説明書または他のフットボールの解説書等を参考にしてください。

**■不良品について**

不良品につきましては下記までご連絡ください。
PCエンジン・サポート係　(03)3423-9269　受付時間：(月〜金) 10:00〜18:00

参考文献 ●「ザ・アメリカンプロフットボール」：日本テレビ放送網事業局出版部
●「アメリカンフットボール」：高橋書店

●発売 ビクター音楽産業株式会社